WING COMMANDER®
ARMADA™ CD

INSTALLATIONSANLEITUNG

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

DIESE PACKUNG ENTHÄLT:

- *Eine CD* .
- Eine ***Installationsanleitung*** zur Schnellinstallation mit Hinweisen zum Erstellen einer Bootdiskette, Einstellungen für Systeme zur Speicherverwaltung und **Tips zu Problemlösungen**. *And* Eine ***Übersichtskarte***, d.h. eine kurze Zusammenfassung der Spielsteuerung mit einer Übersicht aller Funktionen von Tastatur, Joystick und Maus.
- Das Handbuch ***Voices of War*** mit Gedanken einiger Kilrathi- und Konföderationspiloten und Statistiken über Waffen und Kriegsschiffe.
- Einen ***Spielführer***, d.h. eine Anleitung, die Sie durch das Spiel für einen oder mehrere Spieler führt und Verbindungen über Modem oder Netzwerk erklärt. Darin erhalten Sie auch Informationen über das Fliegen.

Willkommen bei *Wing Commander Armada CD*. Diese Anleitung umfaßt Anweisungen zur Schnellinstallation für Spieler, die mit diesem Vorgang bereits vertraut sind, und eine detaillierte Installationsanleitung, die Sie Schritt für Schritt durch den Vorgang führt. Sollten Sie auf Schwierigkeiten stoßen, lesen Sie bitte den Abschnitt **Problemlösungen** (S. 9). Um Probleme mit Kompatibilität oder Speicherkapazität zu vermeiden, sollten Sie zunächst überprüfen, ob Ihre Ausrüstung die Systemerfordernisse erfüllt.

Hinweis:* Wing Commander Armada CD *unterstützt nicht das* Double Space-*Disk-Komprimierungsprogramm, das mit der MS-DOS Version 6.0 oder höheren Versionen geliefert wird. Wir können nicht garantieren, daß dieses Spiel mit* DoubleSpace *oder anderen Komprimierungsprogrammen kompatibel ist.

- Sie können *Wing Commander Armada CD* nicht in das Unterverzeichnis eines Verzeichnisses kopieren, das noch nicht existiert. Versuchen Sie dies, so erhalten Sie eine Fehlermeldung:

  OPENWRITEERROR:2 110E:0E92 (Mit Datei und Unterverzeichniß-Namen)

  Beispiel: Falls Sie versuchen, das Spiel in c:\games\armadacd zu installieren, muß dieses Verzeichnis bereits existieren, bevor Sie den Installationsvorgang starten.

- Wenn Sie das Spiel in ein ungültiges Verzeichnis zu installieren versuchen, werden nur die *.CFG-Dateien installiert. Möchten Sie den Verzeichnisnamen ändern, so verwenden Sie bitte nur Buchstaben oder Zahlen, und beschränken Sie sich auf höchstens 8 Stellen.

SCHNELLINSTALLATION

0. Schalten Sie Ihr Gerät ein, und warten Sie auf das DOS-Systemzeichen.
1. Fertigen Sie eine Bootdiskette an (Anleitung unter Erstellen einer Bootdiskette, S. 5), und booten Sie Ihren Computer neu.
2. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, und warten Sie, bis das DOS-Systemzeichen erscheint.
3. Geben Sie den CD-ROM-Laufwerkskennbuchstaben ein (normalerweise D:), und drücken Sie ***[ENTER]***.
4. Sollte Ihr Computer das Laufwerk nicht erkennen, überprüfen Sie, ob Sie den CD-ROM-Treiber richtig geladen haben
5. Geben Sie INSTALL ein, und drücken Sie ***[ENTER]***.
6. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen des Installationsprogramms. (Weitere Anweisungen finden Sie im Abschnitt Installationsoptionen, S. 2).
7. Um das Spiel zu beginnen, geben Sie im Spielverzeichnis ARMADACD ein und drücken ***[ENTER]***.

SYSTEMERFORDERNISSE

Computer: *Wing Commander Armada CD* benötigt einen Intel486®/33+ MHz oder ein zu 100% kompatibles System mit mindestens MS-DOS-Version 5.0 und einem CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit.

Netzwerk: Zum Betreiben dieses Spiels über ein Netzwerk brauchen Sie NetBIOS. (Novell-Netzwerke benötigen zusätzlich IPX.COM.).

Modem: Zum Spielen über Modem benötigen Sie ein Modem mit einer Leistung von mindestens 9600 Baud (16550 UART Alpha-Chip empfohlen).

Serielle Karte: Für Spiele über ein externes Modem empfehlen wir den 16550 UART Alpha-Chip.

Videokarte: VGA-Videokarte (VESA-Lokalbus oder PCI empfohlen).

Festplatte: Zum Installieren und Betreiben dieses Spiels benötigen Sie mindestens 3 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte (13 MB für 4 MB-Systeme).

CD-ROM-Laufwerk: Sie benötigen ein CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit und MS-DOS CD-ROM-Erweiterung 2.1 oder höher. (Wir empfehlen eine Zugriffszeit von 350 Millisekunden oder schneller).

Joystick (freigestellt): Wir empfehlen die Verwendung eines Joysticks für ein optimales *Wing Commander Armada CD*-Spielerlebnis.

Maus: *Wing Commander Armada CD* benötigt eine Microsoft- oder zu 100% kompatible Maus mit Microsoft-Softwaretreiber 7.0 oder höher, Logitech Softwaretreiber 6.0 oder höher oder einen zu 100% kompatiblen Softwaretreiber.

Speicher: *Wing Commander Armada CD* belegt 560 KB konventionellen RAM-Speicher (Grundspeicher) und 2592 KB (4 MB-Geräte) oder 6144 KB (8 MB-Geräte) des erweiterten Speichers (EMS). Sie brauchen daher einen Arbeitsspeicher

(RAM) von mindestens 4 MB, um das Spiel auf Ihrer Festplatte zu installieren. Um das Spiel direkt vom CD-ROM-Laufwerk betreiben zu können, benötigen Sie 8 MB RAM.

Um über ein Netzwerk spielen zu können, müssen Sie NetBIOS, Ihren Maus-, Soundkarten- und CD-ROM-Treiber laden.

INSTALLATIONSOPTIONEN

Wing Commander Armada CD *wird **ohne** Soundeffekt- oder Musikkonfiguration geladen, erkennt jedoch Sound Blaster, wenn Sie die Umgebungsvariable auf "Blaster" eingestellt haben.*

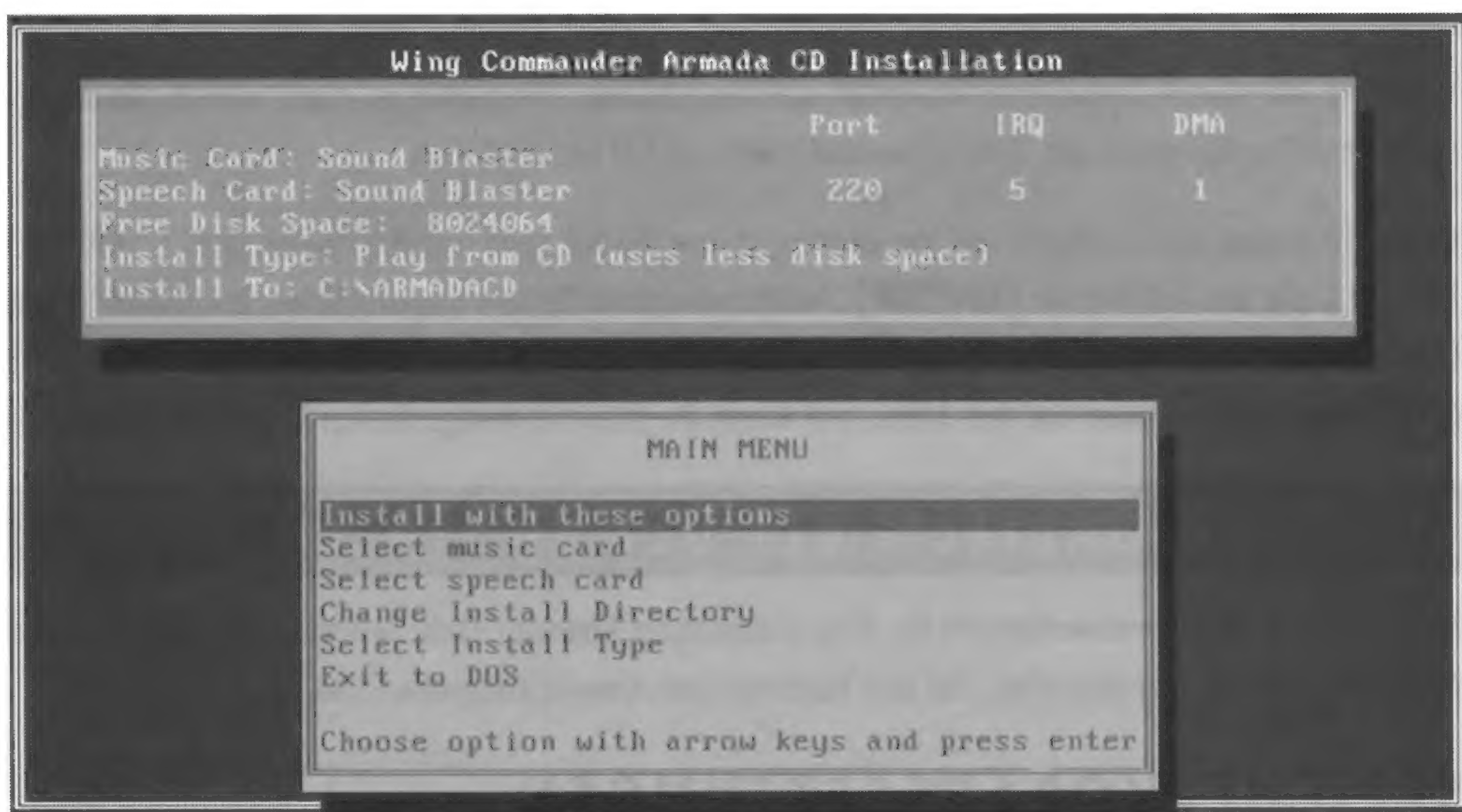
Verwenden Sie die Richtungspfeile nach oben ↑ und ↓ unten, um die Markierung auf- und abwärts zu bewegen.

***Hinweis*: Um den Installationsvorgang abzubrechen, ohne eine Auswahl vorgenommen zu haben, markieren Sie EXIT TO DOS (Zu DOS abbrechen), und drücken Sie *[ENTER]*.**

1. Führen Sie dann Schritte 0 bis 5 der **Schnellinstallation** aus.
2. Markieren Sie SELECT MUSIC CARD (Musikkarte wählen), und drücken Sie ***[ENTER]***.
3. Verwenden Sie die Richtungspfeile nach oben ↑ und unten ↓ , um die Karte zu markieren, die Ihrem System am ehesten entspricht, und drücken Sie ***[ENTER]***.
4. Haben Sie bei Schritt 6 GENERAL MIDI gewählt (und nur dann), werden Sie dazu aufgefordert, weitere Angaben zu Ihrer Musikkarte zu machen:

   Midi Port. Die Einstellung ist normalerweise 330.

   Nach der Wahl der korrekten Konfiguration drücken Sie ***[ENTER]***, um zum INSTALLATIONSMENÜ zurückzukehren.
5. Markieren Sie SELECT SPEECH CARD (Sprachausgabekarte wählen), und drücken Sie ***[ENTER]***.



Installation Screen

6. Sie werden nun dazu aufgefordert, weitere Angaben zu Ihrer Sprachausgabekarte zu machen:
   I/O port setting. Dieses Menü enthält eine Liste möglicher Einstellungswerte: 210H, 220H, 230H, 240H, 250H und 260H. (Die normale Einstellung ist 220H.)
   IRQ setting Auf diesem Menü wählen Sie die IRQ-Einstellung: 1, 3, 5 oder 7 (5 ist die Standardeinstellung für fast alle Karten, nur die ältesten Soundblaster brauchen 7).

   DMA setting: Dieses Menü bietet Ihnen folgende Auswahl: 0, 1 oder 3 (1 ist die normale Einstellung).

Nach der Wahl der korrekten Konfigurationen drücken Sie ***[ENTER]***, um zum INSTALLATIONSMENÜ zurückzukehren.

7. Markieren Sie CHANGE INSTALL DIRECTORY (INSTALLATIONSVERZEICHNIS ÄNDERN), und drücken Sie ***[ENTER]***. Geben Sie den gewünschten Pfad ein (Standardeinstellung: C:\ARMADACD), und drücken Sie erneut ***[ENTER]***.
8. Wählen Sie SELECT INSTALL TYPE (Installationsart wählen), und drücken Sie ***[ENTER]***.
   Play from CD (Von der CD spielen): Wählen Sie diese Option, wenn Sie *Armada* direkt vom CD-ROM-Laufwerk aus betreiben möchten. Sie benötigen 8 MB RAM und 3 MB freien Festplattenspeicherplatz, um diese Option wählen zu können.
   Play from Hard Drive (Von der Festplatte spielen): Wählen Sie diese Option, um *Armada* auf der Festplatte zu installieren. Sie benötigen dazu mindestens 4 MB RAM und 13 MB freien Festplattenspeicherplatz.
12. Sind Sie mit der Auswahl der Optionen zufrieden, dann markieren Sie INSTALL THESE OPTIONS (Diese Optionen installieren), und drücken Sie ***[ENTER]***. Möchten Sie die Optionen ändern, wiederholen Sie Schritte 5-11.
13. Folgen Sie den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm.
14. Wählen Sie YES (Ja), wenn Sie einen Thrustmaster-Joystick benutzen, oder NO (Nein), wenn Sie einen 2-Knopf-Joystick oder gar keinen Joystick haben. (*Armada* identifiziert Flight Stick Pros als 2-Knopf-Joysticks. Das Hütchen auf dem Thrustmaster wird als zweiter Joystick verwendet und muß zusammen mit dem Joystick kalibriert werden.)
15. Nach erfolgter Installation drücken Sie erneut ***[ENTER]***. Das Programm führt Sie automatisch zu dem Laufwerk und dem Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde. (Später müssen Sie Laufwerk und Pfad benennen. Haben Sie das Spiel beispielsweise in C:\ARMADACD installiert, geben Sie vom Wurzelverzeichnis aus C:\ARMADACD ein und drücken ***[ENTER]***.)
16. Geben Sie ARMADACD ein, und drücken Sie ***[ENTER]***, um das Spiel zu beginnen. Wenn Sie die Option *Play from Hard Drive* (Von der Festplatte spielen) wählen, geben Sie vom Spielverzeichnis aus ARMADA ein, und drücken ***[ENTER]***.

Nähere Informationen zur Soundkartenkonfiguration finden Sie im Begleitmaterial zu Ihrer Soundkarte.

SOUNDKARTEN-KONFIGURATION ÄNDERN

Wenn Sie eine weitere Soundkarte verwenden oder Soundkarten austauschen möchten, müssen Sie die Soundkartenkonfiguration von *Wing Commander Armada CD* neu einstellen.

Gehen Sie zurück zum Laufwerk und Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben (z.B. C:\ARMADACD), geben Sie INSTALL ein, und drücken Sie ***[ENTER]***. Sie können nun die bei der ursprünglichen Installation gewählten Einstellungen ändern. Markieren Sie die Option SELECT SOUNDCARD (Soundkarte wählen) oder SELECT MUSIC CARD (Musikkarte wählen) auf dem Menü, und führen Sie dann die obengenannten Schritte der **Installationsoptionen** aus.

SCHWIERIGKEITEN BEI DER INSTALLATION?

Falls Sie die **Systemvoraussetzungen** für *Wing Commander Armada CD* (S. 2) noch nicht überprüft haben, sollten Sie das nun nachholen, um sicherzustellen, daß Ihre Hardware und *Armada* kompatibel sind.

SPEICHERVORAUSSETZUNGEN

Wing Commander Armada CD benutzt sowohl konventionellen RAM-Grundspeicher als auch Zusatzspeicher (XMS). Sie sollten insgesamt mindestens 4 MB RAM auf Ihrem Computer installiert haben. Davon müssen mindestens 2592 KB (2.654.208 Byte) freier XMS- oder EMS-Speicher zum Betreiben von *Wing Commander Armada CD* verfügbar sein. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der Dokumentation zu Ihrem Speicherverwalter und dem Abschnitt **Systemoptimierung** (S. 5). Dort sehen Sie auch, wie Sie benötigte Treiber in den oberen Speicherbereich laden, um *Wing Commander Armada CD* betreiben zu können. Falls Ihnen die Unterschiede zwischen den verschiedenen Speicherarten unklar sind, schlagen Sie bitte in Ihrem DOS-Handbuch nach.

Hinweis: Haben Sie nur 4 MB RAM, müssen Sie das gesamte Spiel auf Ihrer Festplatte installieren. Verfügen Sie dagegen über 8 MB RAM, brauchen Sie nur die wichtigsten Dateien zu installieren und können direkt von der CD spielen.

Mit dem DOS MEM-Befehl sehen Sie, wieviel DOS-, XMS- und EMS-Speicher auf Ihrem Computer zur Verfügung stehen. Geben Sie dazu am DOS-Systemzeichen MEM ein, und drücken Sie ***[ENTER]***.

Wenn die Speicherauflistung auf dem Bildschirm erscheint, achten Sie auf folgende Zeile:

MAXIMALE GRÖSSE FÜR AUSFÜHRBARES PROGRAMM

Die Zahl in dieser Zeile besagt, wieviel konventioneller DOS-Grundspeicher zur Verfügung steht, und sollte mindestens 560 KB (573.440 Byte) betragen.

Außerdem wird aufgelistet, wie groß der verfügbare Zusatzspeicher ist ("Erweiterung (XMS)" bzw. "Erweiterung (EMS)"). EMS-Speicher erscheint nur, wenn Sie einen EMS-Treiber installiert haben. Gleichgültig, wie die Zeile genau lautet, sollte der Wert bei mindestens 2592 KB (2.654.208) liegen, damit Sie von der Festplatte spielen können, oder bei 6144 KB (6.291.456 Bytes), damit Sie direkt von der CD spielen können.

SYSTEMOPTIMIERUNG

Wenn beim Betreiben von *Wing Commander Armada CD* Probleme auftreten oder Ihnen nicht genügend freier Speicherplatz zur Verfügung steht, kann es hilfreich sein, eine separate Bootdiskette zu erstellen und die Anzahl der speicherresidenten Programme (TSRs) auf Ihrem Computer zu reduzieren.

Löschen Sie *nie* die Dateien AUTOEXEC.BAT oder CONFIG.SYS von Ihrer Festplatte - ohne sie wird Ihr Computer nicht funktionieren.

ERSTELLEN EINER BOOTDISKETTE

Möchten Sie eine separate Bootdiskette anfertigen, empfiehlt es sich, die CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien Ihrer Festplatte auf ein Blatt Papier zu schreiben oder auszudrucken. Geben Sie nach dem DOS-Systemzeichen folgendes ein:

TYPE C:\CONFIG.SYS

Kopieren Sie die Datei nun von Hand, oder (wenn Sie einen Drucker haben) drucken Sie sie mit Hilfe der Taste ***[PRINTSCREEN]*** (Drucktaste) aus. Nach dem DOS-Systemzeichen geben Sie folgendes ein:

TYPE C:\AUTOEXEC.BAT

Schreiben Sie auch diese Datei auf, oder drucken Sie sie mit Hilfe von ***[PRINTSCREEN]*** (Drucktaste) aus.

Um eine Bootdiskette zu erstellen, legen Sie eine leere Diskette in Ihr Laufwerk A: ein. (**Ihr Computer wird nicht von Laufwerk B: booten.**) Nach dem DOS-Systemzeichen geben Sie folgendes ein:

FORMAT A:/S ***[ENTER]***

CONFIG.SYS *ändern*

Wenn das DOS-Systemzeichen wieder erscheint und die Formatierung abgeschlossen ist, geben Sie folgendes ein:

EDIT A:\CONFIG.SYS ***[ENTER]***

Nach Erscheinen des neuen Bildschirms suchen Sie Ihre CONGFIG.SYS-Einstellungen unten auf der Liste und geben die unter dem entsprechenden System aufgeführten Befehle in die CONFIG.SYS-Datei Ihrer Bootdiskette ein. Diese Konfigurationen sind generisch und benötigen daher möglicherweise zusätzliche Treiber (z.B SCSI-Kartentreiber). In Ihrem CD-ROM-Handbuch und auf den Ausdrucken Ihrer CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien finden Sie genauere Angaben.

* Um auf einem mit dem IPX-System betriebenen Netzwerk (wie z.B. einem Novell-Netzwerk) zu spielen, müssen Sie eine Netzwerkkarten-Ausschlußadresse eingeben, wann immer Sie in diesem Abschnitt auf dieses Zeichen stoßen: *. Dies schützt den von der Netzwerkkarte belegten Speicherplatz. Ein Beispiel wäre /X=C800-CFFF. Falls Sie nicht sicher sind, welche die richtige Adresse ist, fragen Sie Ihren Netzwerkverwalter.

CONFIG.SYS mit DOS EMM386.EXE (EMS mit DOS 5.0, 6.0. 6.2, Windows ***3.1)***

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2592 M9 (Netzkartenausschlußadresse*) RAM

Für das Spielen von CD auf einem Gerät mit 8 MB ändern Sie die Angabe 2592 zu 6144.

DOS=UMB

DOS=HIGH

FILES=25

BUFFERS=25

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P

DEVICEHIGH=C:\<Pfad>\<Treiber>

Fügen Sie Ihre/n CD-ROM-Treiber so in diese Zeile ein, wie er/sie in Ihrer ursprünglichen Festplatten-CONFIG.SYS-Datei erscheint/erscheinen.

CONFIG.SYS mit QEMM 6.0, 6.02 oder 7.0 (EMS).

DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS (Netzkartenausschlußadresse*) RAM.

DOS=HIGH

FILES=25

BUFFERS=25

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P

DEVICE=C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\<Pfad>\<Treiber>

Fügen Sie Ihre/n CD-ROM-Treiber so in diese Zeile ein, wie er/sie in Ihrer ursprünglichen Festplatten-CONFIG.SYS-Datei erscheint/erscheinen.

CONFIG.SYS mit HIMEM.SYS (XMS mit DOS 5.0, 6.0, 6.2,* Windows *3.1)

Diese Konfiguration gilt nicht für das Netzwerkspiel.

DEVICE= C:\DOS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH

FILES=25

BUFFERS=25

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P

DEVICE=C:\<Pfad>\<Treiber>

Fügen Sie Ihre/n CD-ROM-Treiber so in diese Zeile ein, wie er/sie in Ihrer ursprünglichen Festplatten-CONFIG.SYS-Datei erscheint/erscheinen.

Beachten Sie, daß eine XMS-Bootdiskette, die HIMEM.SYS verwendet, 560 KB RAM benötigt, um *Wing Commander Armada CD* betreiben zu können. Benötigt Ihr Programm mehrere Treiber für CD-ROM und Soundkarte, haben Sie evtl. nicht ausreichend freien RAM-Grundspeicher, um das Spiel betreiben zu können. In diesem Fall erscheint eine Warnmeldung.

CONFIG.SYS verlassen

Nachdem Sie diese Zeilen eingegeben haben, können Sie die CONFIG.SYS-Datei verlassen und sichern, indem Sie aus dem "Datei"-Menü die Option "Beenden" wählen.

ALT D

B

J

AUTOEXEC.BAT ändern

Als nächstes brauchen Sie eine AUTOEXEC.BAT-Datei auf Ihrer Bootdiskette. Geben Sie folgendes ein:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT ***[ENTER]***

Nach Erscheinen des neuen Bildschirms geben Sie folgendes ein:

PROMPT PG
PATH=C:\DOS
SET COMSPEC=C:\DOS\COMMAND.COM
C:
LH C:\MOUSE\MOUSE.COM
C:\<Pfad>\MSCDEX.EXE <Ausnahmen>

Geben Sie die Informationen für obenstehende MSCDEX.EXE-Zeile aus dem Ausdruck (oder der handschriftlichen Liste) Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei ein. Diese Zeile müßte identisch sein, *abgesehen von zwei Punkten*: Löschen Sie das /E-Parameter (/E und die darauf folgende Leerstelle) und ändern Sie /M:## zu /M:5. Beispiel:

C:\DOS\MSCDEX.EXE /E /M:15 /L:F /D:MSCD001

würde dann folgendermaßen verändert werden:

C:\DOS\MSCDEX.EXE /M:5 /L:F /D:MSCD001

(Unter Umständen muß Ihr Maustreiber anders geladen werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Maus-Setup** unten oder auf dem Ausdruck Ihrer AUTOEXEC.BAT-Originaldatei.)

Verlassen und sichern Sie diese Datei, indem Sie aus dem "Datei"-Menü die Option "Beenden" wählen.

ALT D

B

J

Um über ein Netzwerk spielen, muß IPX.COM und/oder NETBIOS.EXE in Ihrem DOS-Verzeichnis enthalten sein. Je nach System müssen Sie versuchen, IPX und/oder NetBIOS in den Grundspeicher oder den oberen Speicherbereich zu laden. Weitere Informationen erhalten Sie von Ihrem Netzwerkverwalter.

BENUTZEN IHRER NEUEN BOOTDISKETTE

Schalten Sie Ihren Computer aus, und legen Sie Ihre neue Bootdiskette in Ihr Laufwerk A: ein, bevor Sie den Computer wieder einschalten.

Falls auch nach dem Booten mit Ihrer neuen Bootdiskette noch Speicherprobleme auftreten, wenden Sie das Optimierungsprogramm Ihres Speicherverwaltungssystems auf die gerade erstellte Spiel-Bootdiskette an. (Beispiele dafür wären OPTIMIZE für QEMM oder MEMMAKER für MS-DOS.)

MAUS-SETUP

Sie sollten auf jeden Fall eine zu 100% Microsoft-kompatible Maus benutzen - am besten eine Microsoft 7.0-Maus oder eine spätere Version. Wenn Sie eine Bootdiskette verwenden, muß der entsprechende Treiber innerhalb der Bootdisketten-Konfiguration geladen werden. Die Befehlszeile lautet je nach Maus unterschiedlich, daher sollten Sie in der Datei AUTOEXEC.BAT Ihrer Festplatte nachlesen, indem Sie nach dem DOS-Systemzeichen folgendes eingeben: TYPE C:\AUTOEXEC.BAT. Suchen Sie die Maustreiberzeile, und geben Sie diese anstelle der oben vorgeschlagenen Zeile (C:\MOUSE\MOUSE.COM) ein.

Eine detaillierte Anleitung zum Laden des korrekten Maustreibers finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Maus.

E/A- UND IRQ-PORTS

Unter Umständen kann das Spiel feststellen, ob Sie für Ihre Musik- oder Soundkarte die falsche Portadresse gewählt haben. In diesem Fall erscheint eine entsprechende Fehlermeldung, wenn Sie ARMADACD eingeben, um das Spiel zu beginnen. Um das Problem zu beheben, geben Sie INSTALL ***[ENTER]*** vom Spielverzeichnis ein, und installieren Sie Ihr Soundsystem noch einmal mit den korrekten Einstellungen. (Lesen Sie dazu auch den Abschnitt **Soundkarten-Konfiguration ändern**, S.4)

MODEM-SETUP

Wenn beide Computer serielle Hochgeschwindigkeitskarten verwenden, funktioniert das Modemspiel bei jeder Baudrate. Wir empfehlen für alle Verbindungen den 16550 Alpha UART-Chip. Langsamere Karten (8250 oder 16450 UART) bedeuten zwangsläufig niedrigere Baudraten oder den Verzicht auf die Soundeffekte. Der Typ Ihres UART-Chip erscheint in der ersten Zeile des Terminal-Bildschirms, wenn Sie den Modem-Bildschirm aufrufen.

Hinweis: Armada *unterstützt nur Modems mit einer Baudrate von mindestens 9600. Die Einstellung 2400 Baud eignet sich nur zum Spielen über ein Null-Modem-Kabel.*

Null-Modem

Um Modemspiele auf zwei Computern ohne Modems zu betreiben, benötigen Sie ein Null-Modem-Verbindungskabel (erhältlich im Computer-Fachhandel). Da diese Kabel nur eine begrenzte Länge haben, müssen die Computer relativ nahe beieinander stehen.

Bei neueren, schnellen Systemen mit langsamen UART-Chips (wie dem 16450 oder 8250) empfehlen wir die langsamere Baudrate. Beide Null-Modem-Spieler müssen dieselbe Baudrate wählen, weil sonst sinnlose Symbole generiert werden. Diese erscheinen auf dem Terminal-Bildschirm, wenn Sie eine Eingabe machen möchten. Das Spiel kann dann nicht betrieben werden.

Wenn Sie einen 8250 oder 16450 UART-Chip verwenden, müssen Sie entweder mit Sound bei 2400 Baud spielen oder die Soundeffekte ausschalten, um höhere Baudraten zu nutzen.

Bei Problemen mit Null-Modem-Verbindungen sollten Sie zunächst überprüfen, ob Sie auf dem Modem-Bildschirm den richtigen COM-Port für Ihr System gewählt haben. Wählen Sie nie den Port, an den bereits Ihre Maus angeschlossen ist.

FEHLGESCHLAGENE INSTALLATION

Im unwahrscheinlichen Fall einer fehlgeschlagenen Installation sollte Ihnen eine Fehlermeldung mitteilen, wo das Problem liegt. Im Abschnitt **Problemlösungen** (S. 9) erhalten Sie Anleitungen zum Lösen einiger häufiger Probleme.

Wenn auch nach Erstellen einer separaten Bootdiskette noch Probleme auftreten, versuchen Sie, das Spiel von Ihrem Computer zu löschen und ihn dann von der Bootdiskette zu booten. Installieren Sie anschließend das Spiel erneut von der CD. (Damit löschen Sie allerdings alle bereits gesicherten Spiele).

PRO-AUDIO SPECTRUM

Soundkarten der Marke Pro-Audio Spectrum verwenden die Sound Blaster-Emulation für Musik. Wenn Sie eine dieser Karten verwenden, sollten Sie überprüfen, ob Sie die Treiber der Sound Blaster-Emulation entsprechend konfiguriert und nicht in den oberen Speicherbereich geladen haben. Für eine Pro-Audio Spectrum-Soundkarte wählen Sie SOUND BLASTER für Musik und SOUND BLASTER zur Wiedergabe digitalisierter Sprache (während der Installation).

Um mehr konventionellen Speicherplatz bereitzustellen, fügen Sie ans Ende Ihrer MVSOUND.SYS-Treiberzeile in der CONFIG.SYS-Datei der Bootdiskette den /U-Parameter hinzu. Dies ermöglicht es der Karte, die Emulation einzuleiten und anschließend den vom Treiber beanspruchten Speicherplatz freizusetzen.

GENERAL MIDI

Dank der Unterstützung des General MIDI-Standards entsprechend den MPU-401-Richtlinien gehört *Wing Commander Armada CD* zu einer neuen Generation der Musikqualität. Bis jetzt unterstützen nur wenige Soundkarten diesen Standard. Zu diesen Karten zählen die Roland SCC-1, Roland RAP-10, Creative Labs Sound Blaster 16 mit Wave Blaster oder SCB-Daughterboard und Creative Labs Sound Blaster ASP 16 mit eingebautem Wave-Blaster-Daughterboard. Andere Hersteller haben ebenfalls Soundkarten herausgebracht oder planen, Soundkarten herauszugeben, die den MPU-401-Richtlinien entsprechen. Soundkarten, die ein im Speicher residentes Programm (TSR) verwenden, um MPU-401 zu emulieren, *funktionieren jedoch wahrscheinlich nicht* mit dieser Software.

Hinweis: Einige General MIDI-Soundkarten bieten auch digitalisierte Sprach- und Soundeffekte. Bei der Roland RAP-10 müssen Kunden jedoch eine zweite Karte wie Sound Blaster, Sound Blaster Pro oder zu 100% kompatible Soundkarten zur Wiedergabe von digitalisierter Sprache und Soundeffekten verwenden. Ziehen Sie die Dokumentation Ihrer Soundkarte zu Rate, oder wenden Sie sich an den Hersteller, wenn Sie weitere Fragen haben.

PROBLEMLÖSUNGEN

Falls Sie die Systemerfordernisse für *Wing Commander Armada CD* (S. 2) noch nicht überprüft haben, sollten Sie das nun nachholen.

F.: Was soll ich tun, wenn beim Kalibrieren des zweiten Joysticks die Meldung "Bad calibration data" (Untaugliche Kalibrierungsdaten) erscheint?

A.: Der Schubregler an Ihrem Hauptjoystick steht nicht auf Null. Beim Kalibrieren eines zweiten Joysticks sollten Sie sicherstellen, daß Ihr Schubregler auf der niedrigsten Einstellung steht.

F.: ***Meine Maus funktioniert bei*** **Wing Commander Armada CD** ***nicht. Bei allen anderen Software-Anwendungen gibt es mit meiner Maus keine Probleme, warum also bei*** **Wing Commander Armada CD?**

A.: Überprüfen Sie zunächst, ob Ihre Microsoft- (oder zu 100% damit kompatible) Maus in DOS (in Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei) oder auf der Bootdiskette geladen ist, die Sie für das Spiel verwenden. *Windows* und zahlreiche andere "Multitasking"-Umgebungen laden eigene eingebaute Maustreiber. Diese Treiber funktionieren nur innerhalb ihrer Shell-Umgebung. Einen Treiber in die DOS-Umgebung zu laden, geht ganz einfach über den Befehl MOUSE ***[ENTER]*** nach dem Systemzeichen, zum Beispiel:

C:\>MOUSE ***[ENTER]***

Dieser Befehl kann, je nach Maustreibersoftware, unterschiedlich lauten. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Maus und im Abschnitt **Maus-Setup** (S. 8).

F.: Warum funktioniert mein Joystick nicht richtig?

A.: Überprüfen Sie, ob Ihr Joystick richtig kalibriert wurde. Im Einzelspiel oder vom Hauptmenü aus drücken Sie ***ALT O*** und klicken dann JOY1 (oder JOY2) an, um Ihren Joystick neu zu kalibrieren. Wegen der engen Wechselbeziehung von Joystick und Maus sollten Sie auch sicherstellen, daß Ihr Maustreiber zu 100% mit Microsoft kompatibel ist. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Maus und im Abschnitt **Maus-Setup** (S. 7).

F.: Was soll ich tun, wenn das Spiel mich nach einem zweiten Joystick fragt, ich jedoch nur einen angeschlossen habe?

A.: Das Spiel glaubt, Sie hätten zwei Joysticks installiert. Um dieses Problem zu beheben, drücken Sie während der ersten Kalibrierung ***ESC***; im Einzelspiel oder vom Hauptmenü aus drücken Sie ***ALT O***. Klicken Sie JOY2 an, und drücken Sie dann ***ESC***. Damit wird der zweite Joystick-Port ignoriert. Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt doch einen zweiten Joystick anschließen möchten, klicken Sie erneut JOY2 an und kalibrieren den neuen Joystick.

F.: Wing Commander Armada CD *brach zu DOS ab. Die Meldung lautete "Insufficient DOS memory available " (Nicht genügend Speicherplatz verfügbar). Was ist los?*

A.: Sie versuchen, das Spiel bei einer freien Speicherkapazität von weniger als 560 KB (573.440 Byte) zu betreiben. Wenn diese Meldung erscheint, benutzen Sie den DOS-Befehl MEM, und achten Sie auf die Zeile MAXIMALE GRÖSSE FÜR AUSFÜHRBARES PROGRAMM. Sie sollte eine Angabe von mindestens 573,440 Bytes enthalten. Dies ist die Menge verfügbaren RAMs.

Es ist sinnvoll, eine Bootdiskette zu verwenden, anstatt die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT auf Ihrer Festplatte zu ändern. Bitte lesen Sie den Abschnitt **Systemoptimierung** (S. 5). Dort erhalten Sie eine Anleitung zum Erstellen einer System-Bootdiskette für das Spiel *Wing Commander Armada CD.*

F.: Wing Commander Armada CD *meldet "Insufficient EMS memory available" (Nicht genügend Zusatzspeicher verfügbar). Wo liegt das Problem?*

A: Diese Fehlermeldung bedeutet, daß Ihr Speicherverwalter nicht genügend Zusatzspeicher (EMS) für das Spiel zur Verfügung gestellt hat. Sie benötigen mindestens 2592 KB (2.654.208 Byte) in Ihrer Konfiguration, um von der Festplatte zu spielen. Um das Spiel direkt von der CD zu betreiben, brauchen Sie zumindest 6144 KB (6.291.456 Byte). Ebenso kann ein Gerätetreiber einigen EMS-Speicherplatz beanspruchen. (MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /E ist z.B. ein solcher Treiber, wobei der /E-Parameter Zusatzspeicher verwendet, um konventionellen Speicherplatz freizusetzen.) Um diesen Fehler durch das Erstellen einer Bootdiskette zu beheben, lesen Sie bitte die Anweisungen im Abschnitt **Systemoptimierung** (S. 5).

F.: Armada CD *meldet "Protected mode driver is not responding to EMS function calls" (EMS-Treiber reagiert nicht auf EMS-Funktionsaufrufe). Wieso nicht?*

A: Ihr Speicherverwalter ist entsprechend dem "NOEMS"-Parameter konfiguriert. Dadurch verfügen Sie über Null Byte Zusatzspeicher, und das Spiel kann nicht starten. Hinweise zur Fehlerbehebung finden Sie im Abschnitt **Systemoptimierung** (S. 5; Erstellung einer Bootdiskette).

F.: Ich erhalte die Meldung "Insufficient XMS memory available to run Armada" (Nicht genug Erweiterungsspeicher zum Betrieb von* Armada CD *vorhanden). Was kann ich tun?

A: Diese Fehlermeldung bedeutet, daß Sie nicht über genügend XMS-Speicher für das Spiel verfügen. Vergewissern Sie sich, daß Sie insgesamt mindestens 4 MB RAM auf Ihrem Computer haben (vgl. Abschnitt Systemerfordernisse, S. 2). Sollte dies der Fall sein, stellen Sie sicher, daß Sie keine anderen Gerätetreiber geladen haben, die XMS beanspruchen, z.B. einen Disk-Cache wie *SMARTDrive*. Lesen Sie im Abschnitt **Systemoptimierung** (S. 5) nach, wie Sie eine Diskette zum Booten erstellen, die diesen Fehler behebt.

F.: Ich kann einfach nicht den benötigten konventionellen Speicherplatz freistellen, um* Wing Commander Armada CD *von der CD-ROM betreiben zu können. Immer wenn ich es versuche, meldet mir das Spiel "Insufficient DOS memory" (Unzureichender DOS-Speicher). Was kann ich unternehmen?

A: Selbst wenn Sie über 8 MB Speicherplatz verfügen, kann es möglich sein, daß Sie nicht ausreichend konventionellen Speicherplatz freimachen können, falls Sie ein Komprimierungsprogramm wie z.B. *DoubleSpace* benutzen. Eventuell müssen Sie das Spiel auf die Festplatte kopieren und eine Bootdiskette ohne Ihre CD-ROM-Treiber erstellen.

F.: Wenn ich das Spiel beginnen will und* ARMADACD *eingebe, erhalte ich die Meldung "CDR101-Not ready reading

drive D:" (CDR101-Laufwerk D: nicht bereit). Was bedeutet das?
A: Einige CD-ROM-Treiber haben Schwierigkeiten damit, die Verzeichnisinformation für eine CD-ROM zwischenzuspeichern, während auf der Festplatte eine Datei ausgeführt wird, die sich auf weitere Dateien auf dem CD-ROM-Laufwerk bezieht. Wenn Sie dazu aufgefordert werden fortzufahren, drücken Sie einfach **R** für "Retry" (Erneut versuchen). Bei jedem erneuten Booten sollte dies nur einmal geschehen.
A: Vergewissern Sie sich, daß Ihre *Armada CD* sich in Ihrem CD-ROM-Laufwerk oder dem Caddy befindet.
A: Vergewissern Sie sich, daß Ihre *Armada CD* nicht zerkratzt, fleckig oder beschädigt ist. Sollte dies der Fall sein, lesen Sie bitte die Garantie-Informationen in diesem Handbuch, und rufen Sie den ORIGIN-Kundendienst an.

F.: Was ist ein 16550A UART-Chip, und brauche ich einen?
A.: UART sind Chips an einem seriellen Port, die Einzeldaten in Bytegröße in serielle Daten im Bitformat umwandeln, ehe sie über Modem gesendet werden. 16550 UARTs haben zwei 16-Byte-Pufferspeicher (FIFOs genannt), in denen Daten gehalten werden, bis der Computer zum Entfernen oder Senden der Daten im Pufferspeicher bereit ist. 8250 und 16450 UARTs haben nur 1-Byte-Pufferspeicher, die weniger Informationen als ein 16-Byte-Pufferspeicher fassen.

Ein 16550A-Chip bewährt sich besonders in Multitasking-Betriebssystemen. Er überträgt zwar die Daten nicht schneller, schützt aber vor Datenverlust. Wenn Ihre Systemleistung beim Senden von Dateien über Modem drastisch abfällt oder in DOS-Anwendungen Meldungen wie *Fifo overrun* (FIFO überlastet) erscheinen, kann ein 16550A-Chip von großem Nutzen sein. Beim Spielen von *Armada* wird er auch Ihre Modemleistung entscheidend verbessern.

F.: Ich spiele über Modem oder eine Null-Modem-Verbindung. Warum legt das Spiel scheinbar willkürliche Pausen ein?
A.: Bei Systemen mit langsamen UART-Chips (wie z.B dem 8250 und 16450) sollten Sie versuchen, mit einer niedrigeren Baudrate zu spielen oder die Soundeffekte auszuschalten. Damit sollten die Pausen seltener werden. (Lesen Sie dazu auch die vorhergehende Frage.)

F.: Warum gibt mir der Computer die Meldung "NetBIOS not loaded" (NetBIOS nicht geladen), wenn ich ein Netzwerkspiel mit mehreren Spielern einrichten möchte?
A.: Für Netzwerkspiele muß NetBIOS geladen sein. Das Programm erkennt nicht, daß NetBIOS geladen ist. Vielleicht ist es in Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei nicht aufgeführt, oder Sie haben keine NetBIOS-Datei. Fragen Sie bitte Ihren Netzwerkverwalter.

F.: Mein CD-Laufwerk ist zu langsam, um das Spiel reibungslos betreiben zu können. Kann ich *Wing Commander Armada CD* von der Festplatte spielen?
A: Um *Wing Commander Armada CD* auf Ihrer Festplatte zu installieren, befolgen Sie bitte nachstehende Schritte:
1. Stellen Sie sicher, daß Sie über mindestens 13 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte verfügen.
2. Wählen Sie das Spielverzeichnis (Standardbefehl C:\ARMADACD), und geben Sie INSTALL <ENTER> ein. Nun wird das *Wing Commander Armada CD*-Installationsprogramm gestartet. Folgen Sie bitte den Anweisungen, die auf Seite 3 beginnen, um das Spiel erneut auf Ihrer Festplatte zu installieren.

F.: Warum stürzt mein Computer ab, wenn ich versuche,* Wing Commander Armada CD *über Microsoft* Windows *(oder OS/2,* Desqview *oder DOS 5.0* Task Swapper*) zu spielen?
A.: "Multitasking"-Umgebungen - *Windows, Desqview, Software Carousel,* DOS 5.0, *Task Swapper* und so weiter - stehen in Ihrer Nutzung des Speichers und anderer Systemressourcen häufig in direktem Konflikt mit *Wing Commander Armada CD*. Wir raten daher vom Betreiben von *Wing Commander Armada CD* unter diesen Umständen ab. Wenn Sie das Spiel dennoch über einen Multitasker betreiben, sollten Sie auf keinen Fall während des Spiels zu einer anderen Anwendung wechseln. Ihr System wird abstürzen, wenn Sie versuchen, *Wing Commander Armada CD* zum Wechseln zu einer anderen Anwendung zu unterbrechen. Wir empfehlen daher, *Windows* (oder ähnliche Anwendungen) abzubrechen und mit einer Bootdiskette neu zu booten.
OS/2 unterstützt VCPI nicht. Sie können *Wing Commander Armada CD* daher weder über OS/2 noch über ein OS/2-DOS-Fenster betreiben.

F.: Obwohl meine Soundkarte zu 100% kompatibel ist, erhalte ich keinen Sound. Woran liegt das?
A.: Ihre Soundkarte muß wahrscheinlich über ihre Software oder einen Schalter an der Karte selbst in den Sound Blaster-Emulationsmodus geschaltet werden. Schlagen Sie dazu bitte im Handbuch Ihrer Soundkarte nach, oder fragen Sie den Hersteller. Die meisten Karten brauchen außerdem einige Umgebungsvariablen in der AUTOEXEC.BAT-Datei auf Ihrer Bootdiskette (zum Beispiel "SET BLASTER-A220 I5 D1 T4").

F.: Wenn ich versuche, zum Modem-Bildschirm zu wechseln, blockiert das Spiel. Was kann ich tun?

A.: Vielleicht haben Sie zuvor den falschen COM-Port gewählt. Brechen Sie zu DOS ab, und löschen Sie die Zeile MODEM.CFG aus Ihrem *Armada*-Spielverzeichnis. Gehen Sie dann zu Ihrem Modem-Bildschirm, und wählen Sie den korrekten COM-Port für Ihr System. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Modem-Spiel" in Ihrem Spielführer.

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER.HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

Beschränkte Garantie

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß das Medium, auf dem die Software-Programme gespeichert sind, keine Mängel an Material und Beschaffenheit aufweist. Sollten während dieser Zeit Fehler auftreten, werden die fehlerhaften Medien beim Einsenden des Originalprodukts sowie einer datierten Quittung, einer Beschreibung der Defekte, des fehlerhaften Mediums und der Adresse des Absenders an Electronic Arts (Adresse siehe Rückseite dieses Dokuments) ersetzt.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlich verbrieften Rechten und beeinträchtigt diese in keiner Weise. Die Garantie bezieht sich nicht auf die Programme selbst, die êin der vorliegenden Formõ geliefert werden. Sie gilt auch nicht für Medien, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

Ersatz von Medien

Electronic Arts ersetzt vom Benutzer beschädigte Medien, wenn das Originalmedium mit einem auf Electronic Arts GmbH ausgestellten Euroscheck über DM 30,00 pro CD eingesendet wird.



An Electronic Arts® Company
Electronic Arts GmbH • Postfach 1553 •
33245 Gütersloh • Germany

WING COMMANDER® ARMADA™ ÜBERSICHTSKARTE

TASTATURBEFEHLE (STANDARDBELEGUNG)

Flug

Richtung	↓ ↑ ← →	Steuert Neigen und Gieren des Raumschiffs
Rollen	< , oder > .	Rollen rechts oder links
Beschleunigen	+ (Ziffernblock)	Geschwindigkeit erhöhen (in Schritten von 10 Km/sec)
Verlangsamen	- (Ziffernblock)	Geschwindigkeit drosseln (um 10 Km/sec)
Drosseln	***Rücktaste***	Drosselt Geschwindigkeit auf Null
Nachbrenner	***Tab***	
Autopilot	A	In die nächste Welle (Gauntlet-Modus)

Kampf

Gefechtsansicht	B	Zeigt Gefechtsinformationen auf rechter VDU
Ziel	T	Geht durch Liste sichtbarer Ziele
Zielaufschaltung	L	Aufschliessen auf aktuelles Ziel/I.T.T.S. aktivieren
Schadensanzeige	D	Zeigt beschädigte Teile in linker VDU
Geschütz(e)	G	Geht durch Liste verfügbarer Geschütze
Waffen	W	Geht durch verfügbare Waffen
Geschütz feuern	***Leertaste***	Feuert gewählte(s) Geschütz(e)
Tarnung	***Leertaste***	(Nur Shok'lar, wenn Tarnvorrichtung als aktives Geschütz" gewählt wurde)
Waffe feuern	***Enter***	Feuert gewählte Waffe (nicht bei geteiltem Bildschirm)
Kommunikation	C	Aktiviert Kommunikation auf rechter VDU
Neues Schiff wählen	1 bis 0	Wählt neues Schiff nach Tod im Kampf

Kamerasichten (im Flug)

F1 Sicht nach vorn, Cockpitsicht ein/aus
F2 Sicht nach links
F3 Sicht nach rechts
F4 Sicht nach hinten
F5 Verfolgungsansicht Ihres Schiffs
F6 Außenrundansicht; geht der Reihe nach durch Schiffe in der Nähe
F8 Raketenkamerasicht

Armada-Bildschirm

MENU (MENÜ)	**F1**	Zugriff auf Sichern/Laden, Musik, Chat, Schnellkampf, Hauptmenü-Optionen
MOVE (BEWEGEN)	**F2**	Einen Träger/Transporter/Jäger zu einem benachbarten Planeten bewegen
CATALOG (KATALOG)	**F3**	Zeigt Informationen über Planeten: Minen, Werften und Forts
DOCK (DOCKEN)	**F4**	Jäger auf Träger landen/vom Träger starten
PLANET MENU (PLANETENMENÜ)	**F5**	Planetenstatistiken und Gegenstands-Icons zeigen

MOVE RESOURCES	**F6**	Ressourcen zwischen Träger/Transporter/Planeten bewegen
INFORMATION (RESSOURCEN VERLEGEN)	**F7**	Information über vorherige Schlachten einsehen
EXECUTE (AUSFÜHREN)	**F8**	Runde beenden und Züge aller Spieler ausführen
CHAT	**F9**	Chat-Modus aktivieren (nur bei mehreren Spielern)

Spiel-Interface

Pause Battle Mode (Pause Gefechtsmodus)	***Pause***	(Nur für Einzelspieler)
EXIT to DOS (Zu DOS abbrechen)	***Alt*-X**	(Zuerst sichern!)
Access Options (Zugriff auf Optionen)	***Alt*-O**	(Außer bei mehreren Spielern)

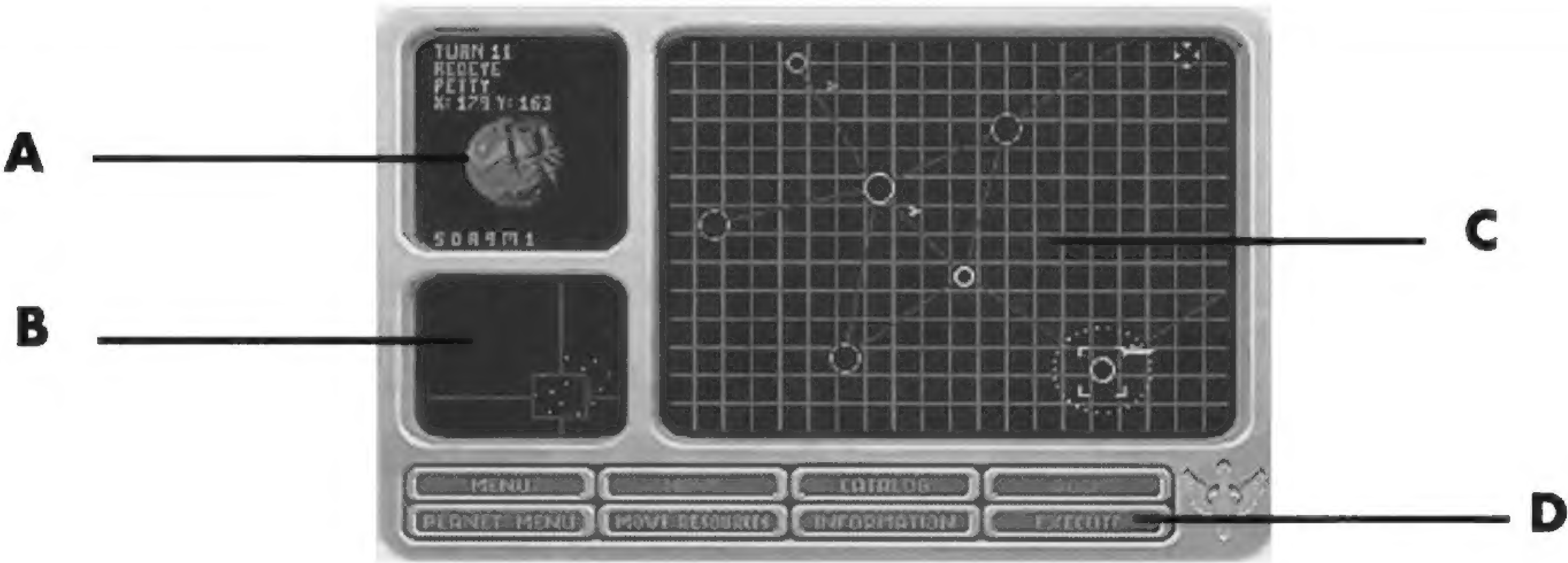
Zum Ändern der Tastaturbelegung in allen Menüs:

1. **Alt-O**
2. **Keyboard (Tastatur)**
3. Kasten anklicken
4. Neue Taste drücken
5. DEFAULT (Standard), um zur ursprünglichen Belegung zurückzukehren.

OPTIONSMENÜ (SEITE 4)

Drücken Sie auf jedem Menü oder dem Armada-Bildschirm **Alt-O** (nur für Einzelspieler).

ARMADA-BILDSCHIRM (SEITE 19-22)



(A) **Planet Box (Planetenfeld):** Zeigt Ressourceninformation und Koordinaten des gewählten Planeten, Chat-Anzeige, Zug- und Spielerinformation

(B) **Overview Map (Übersichtskarte):** Zeigt erforschte Planeten. Karte anklicken oder Sichtkasten ziehen, um Ansicht in (C) zu ändern.

(C) **Strategy Map (Strategiekarte):** Nahansicht sichtbarer Planeten, Ihrer aktuellen Trägerposition sowie jeglicher Jäger auf Umlaufbahn, gegnerischer Schiffe, Anlagen, Werften und Forts. Klicken Sie den Bildschirmrand an, um die Karte zu scrollen.

Jägergeschwader mit gemeinsamem Ziel (grün=eigene, rot=Gegner)

Träger (grün=eigene, rot=Gegner)

Planet (blau=unbesucht, grün=eigener, rot=Gegner, weiß=besuchtaber nicht bewohnt)

Freundlich gesinnter Planet mit einer Mine (grün)

Freundlich gesinnter Planet mit einer Werft (grün)

Freundlich gesinnter Planet mit einem Fort (grün)

Freundlich gesinnter Planet mit je einer Mine, einer Werft und einem Fort (grün)

Sprunglinie, mit der sich Schiffe zwischen zwei Planeten frei bewegen können (blau)

Ziėl-Sprunglinie (blaue Linie, die durch Wahl eines Zielplaneten animiert wird)

(D) Knöpfe auf dem Strategiebildschirm

F1 **MENU (Menü):** Spiele sichern/laden, Musik und Soundeffekte ein/aus, Schnellkampf und CHAT-Modus ein/aus (mehrere Spieler), zurück zu Netzwerk-/Modem-Bildschirm (mehrere Spieler) oder zum Spielmenü (Einzelspieler).

F2 **MOVE (Bewegen):** Bewegt ein Schiff zu einem benachbarten Planeten. Erst Schiff anklicken, dann MOVE. (Bei Jägern klicken Sie entweder ALL (alle) an oder benutzen die Pfeile, um die Anzahl der Schiffe zu ändern.) Klicken Sie dann den Zielplaneten an.

Sie können auch den linken Mausknopf gedrückt halten, bis Sie den Cursor auf den gewünschten Planeten gezogen haben.

F3 **CATALOG (Katalog):** Zeigt Planeten, die Sie besucht haben, deren Ressourcenvorrat, Schiffe und Einrichtungen. Klicken Sie einen Planetennamen an, und wählen Sie dann PLANET MENU (Planetenmenü), um bestimmte Informationen zu erhalten.

F4 **DOCK (Docken):** Jäger auf Träger landen/vom Träger starten. Klicken Sie die Pfeile an, um die Anzahl gewählter Schiffe zu ändern. (Angedockte Jäger starten immer, sobald Ihr Träger angegriffen wird).

F5 **PLANET MENU (Planetenmenü):** Hier erscheinen die Statistiken des Planeten, Icons und Untermenüs für Minen, Werften und Forts. Klicken Sie BUY (Kaufen) an, um eine Einrichtung zu bauen, SALVAGE (Verwerten), um sie abzubauen. Um die Art von Mine, Werft oder Fort zu ändern, klicken Sie das Icon an und ziehen die Markierung auf Ihre Wahl.

Mine (Kosten 10, Verwertung 5) BUY (Kaufen) anklicken,gefolgt von NORMAL oder STRIP MINE (Tagebau).

Werft (Kosten 20, Verwertung 10) BUY (Kaufen) anklicken,dann gewünschten Schiffstyp bestimmen.

Schiffstyp	**Spielzüge**	**Gesamtkosten**	**Schiffstyp**	**Spielzüge**	**Gesamtkosten**
Arrow	*1*	*10*	*Dralthi*	*1*	*9*
Phantom	*2*	*14*	*Shok'lar*	*2*	*14*
Wraith	*2*	*18*	*J'rathek*	*2*	*19*
Gladius	*3*	*22*	*Kor'larh*	*3*	*24*
Banshee	*3*	*26*	*Goran*	*3*	*29*
Transport	*2*	*6*	*Transport*	*2*	*6*

Fort (Kosten 50 pro Level, Verwertung 25, unabhängig vom Level) BUY (Kaufen) zum Bau eines Forts mit drei leichten Jägern (LIGHT) anklicken. Sie können es nun für jeweils 50 Ressourcen zur von MEDIUM (mittleren) oder HEAVY (schweren) Jägern verteidigten Anlage ausbauen. Für die Aufwertung verwendete Ressourcen können nicht wiederverwertet werden.

F6 **MOVE RESOURCES (Ressourcen bewegen):** Verlegt Ressourcen von/zu einem Träger, Transporter oder Planeten. Ändern Sie die Anzahl der Ressourcen mit Hilfe der Pfeile, und klicken Sie dann DONE (Erledigt) an.

F7 **INFORMATION:** (Zeigt Informationen über die vorherige Runde (falls vorhanden).

F8 **EXECUTE (Ausführen):** Beendet die Runde und führt die Züge der Spieler aus. Um eine neue Runde zu starten, klicken Sie BEGIN an.

F9 **Chat-Taste:** Öffnet das Chat-Fenster (nur bei mehreren Spielern).

TASTATURBEFEHLE BEI GETEILTEM BILDSCHIRM (S. 39)

Linker Spieler: Normale Tastaturbefehle, aber ' zum Feuern der Waffen (mit/ohne Joystick).
Rechter Spieler: Ziffernblocktasten wie unten aufgeführt (mit/ohne Joystick).

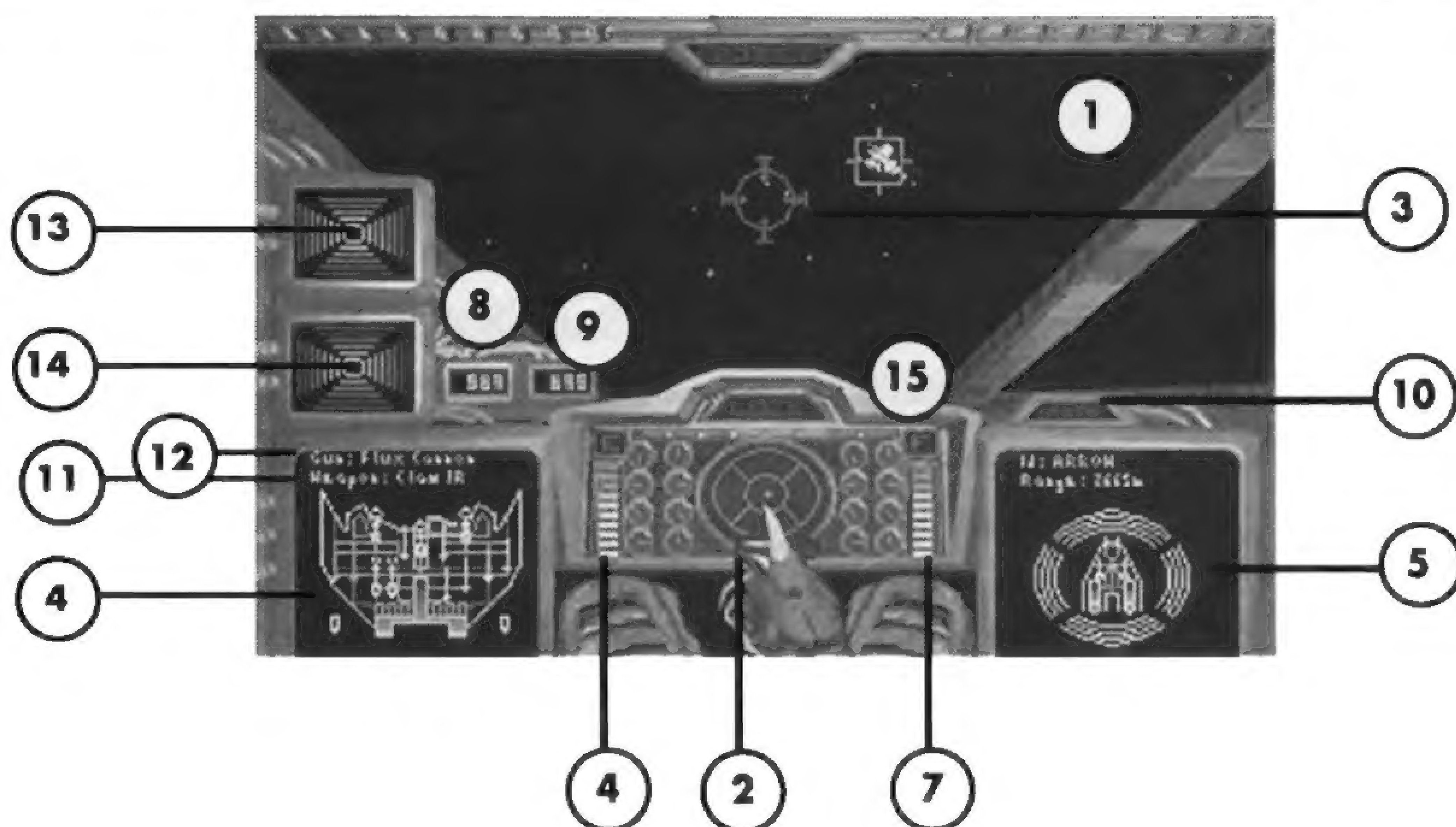
Vorgang	**Ziffernblock**
Abtauchen	[8] oder [↑]
Steigen	[2] oder [↓]
Drehung links	[4] oder [←]
Drehung rechts	[6] oder [→]
Nach links rollen	ALT rechts

Vorgang	**Ziffernblock**
Nach rechts rollen	***CTRL rechts***
Beschleunigen	***+ (für linken Spieler)***
Verlangsamen	***- (für linken Spieler)***
Geschwindigkeit auf Null drosseln	[5]
Nachbrenner	***Ins (Einf)*** oder [0]
Autopilot	oder ***Del (Entf)*** [>.]
Action	Ziffernblock
Gefechtsmonitor	[\]

Geschütz wechseln	1	oder **ENDE**
Waffe wechseln	3	oder **Pg Dn (Bild ab)**
Geschütz feuern	7	oder **Pos1**
Geschoß feuern	9	oder **Pg Up (Bild auf)**
Ziel ändern	/	

Zielaufschaltung	**Num Lock**
Neues Schiff wählen (nach Tod)	1 bis 0
Schiff wählen (auf dem Schiffswahlbildschirm)	D
Einsetzen (auf dem Schiffswahlbildschirm)	V

TYPISCHES COCKPIT (S. 9) COCKPITANZEIGEN



1. Sichtbildschirm
2. Radaranzeige
3. Geschützsicht
4. Linke VDU
5. Rechte VDU
6. Blasteranzeige
7. Treibstoffanzeige
8. Aktuelle Geschwindigkeit
9. Reisegeschwindigkeit
10. Licht für Autopilot
11. Aktive Waffe
12. Aktive(s) Geschütz(e)
13. Schildanzeige
14. Rüstungsanzeige
15. Raketenaufschluß-Licht

SPIEL-INTERFACE

Gefechtsmodus-Pause	...............................*Pause*	(nur bei Einzelspielern)
Zu DOS abbrechen	...............................*Alt*-X	(vorher sichern)
Zugriff auf Optionen	...............................*Alt*-O	(außer bei mehreren Spielern)

JOYSTICKSTEUERUNG

Hinweis: Wing Commander Armada *unterstützt Thrustmaster-Joysticks und normale zweiknöpfige Joysticks.*

Flugsteuerung...Joystick bewegen

Gewähltes Geschütz feuern..Abzug

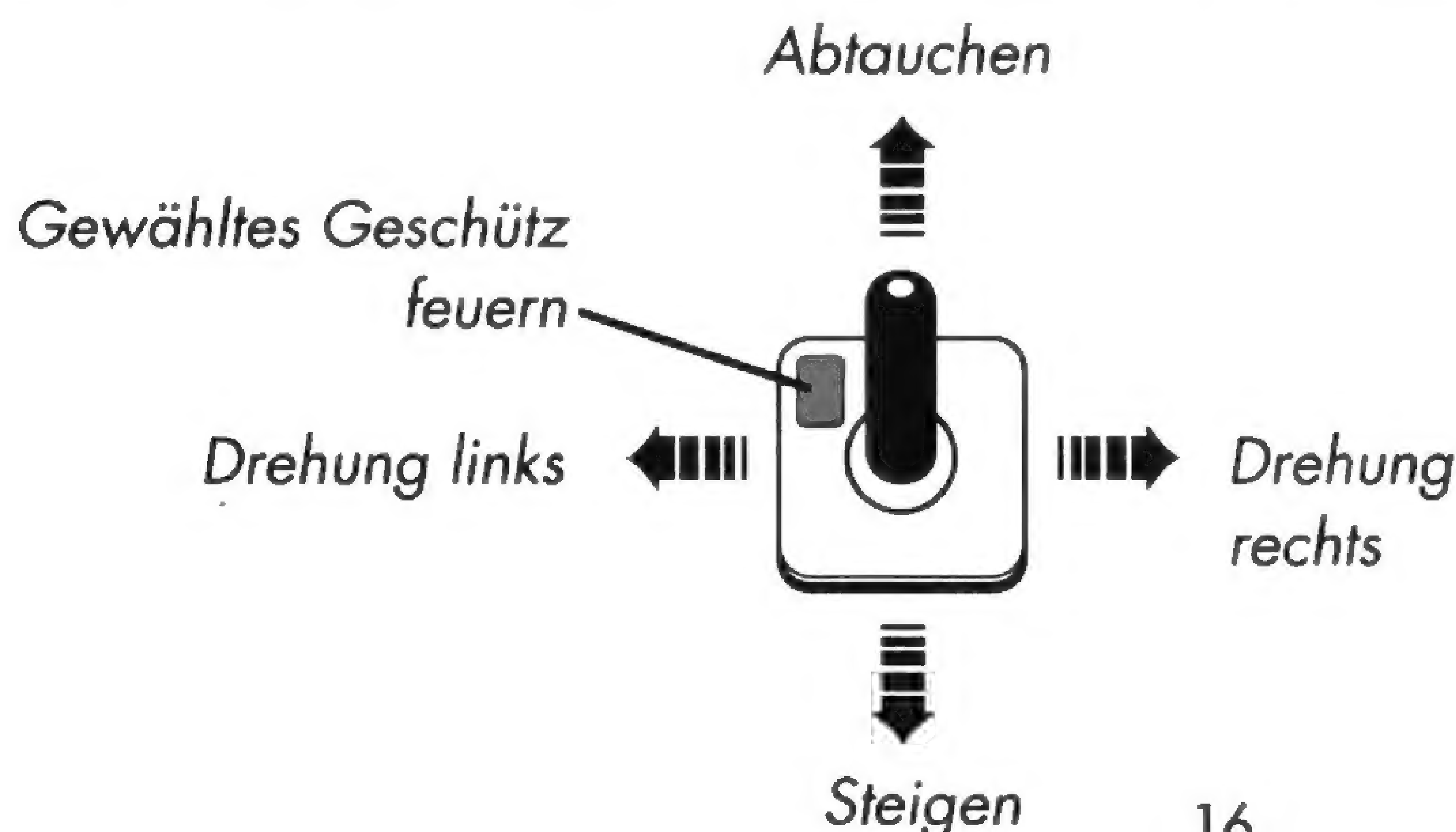
Tarnung..Abzug (Nur bei Shok'lar mit Tarnvorrichtung als aktivem Geschütz)

Gewähltes Geschütz feuern..Knopf 2 + Abzug

Beschleunigen...Knopf 2 + Joystick nach vorn schieben

Abbremsen...Knopf 2 + Joystick nach hinten ziehen

Rollen...Knopf 2 + nach links/rechts schieben



ORIGIN®
We create worlds.®

An Electronic Arts® Company

Electronic Arts GmbH • Postfach 1553 • 33245 Gütersloh • Germany

R9945CGY